

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

INCANTESIMI (L)

LABIRINTO

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore esilia il bersaglio in un labirinto extradimensionale di forza planare. Ad ogni round del proprio turno, il bersaglio può tentare una prova di Intelligenza con CD 20 per fuggire dal labirinto come azione di round completo. Se il bersaglio non tenta di fuggire, il labirinto svanisce dopo 10 minuti costringendolo ad andarsene.

Una volta lasciato il labirinto, il bersaglio riappare nel punto in cui si trovava nel momento in cui è stato lanciato l'incantesimo. Se questo spazio è stato nel frattempo riempito da un oggetto solido, il bersaglio appare nel più vicino spazio libero.

Incantesimi e capacità che consentono a una creatura di muoversi all'interno di un piano, come *teletrasporto* o *porta dimensionale*, non sono in grado di aiutare una creatura a fuggire da un labirinto, anche se l'incantesimo *spostamento planare* le consente di uscirne spostandosi in qualsiasi piano designato da quell'incantesimo. I minotauri non subiscono l'effetto di questo incantesimo.

LAMA INFUOCATA

Invocazione [Fuoco]

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Bagliore a forma di spada

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un bagliore della lunghezza di 90 cm, composto da una fiamma rossa incandescente, scaturisce dalla mano dell'incantatore. Egli impugna questo bagliore simile a una lama come se fosse una scimitarra. Gli attacchi con la lama infuocata vengono considerati attacchi di contatto in mischia. La lama infligge 1d8 danni da fuoco +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10). Dal momento che la lama è immateriale, il modificatore di Forza non viene applicato ai danni. La lama infuocata può incendiare eventuali materiali combustibili come paglia, legno asciutto, tessuto e pergamena.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

LAMENTO DELLA BANSHEE

Necromanzia [Morte, Sonoro]

Livello: Mag/Str 9, Morte 9

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Una creatura vivente per livello entro una propagazione del raggio di 12 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un urlo terribile che uccide ogni creatura che lo sente (tranne lui stesso). Le creature più vicine al punto di origine ne subiscono l'effetto per prime.

LAMPO

Invocazione [Luce]

Livello: Brd 0, Drd 0, Mag/Str 0

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Esplosione di luce

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo trucchetto crea un'esplosione di luce. Se l'incantatore orienta il fascio di luce direttamente in faccia a una creatura, quest'ultima rimane abbagliata per 1 minuto a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. Le creature prive di vista, così come quelle già abbagliate, non sono influenzate da lampo.

LEGAME

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Vedi testo (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantesimo legame crea una costrizione magica che blocca una creatura. Il bersaglio ottiene un tiro salvezza iniziale solo se i suoi Dadi Vita sono pari almeno alla metà del livello dell'incantatore.

L'incantatore può avere fino a sei assistenti che lo aiutino con questo incantesimo. Per ogni assistente che lancia *suggestione*, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di 1. Per ogni assistente che lancia *dominare animali*, *dominare persone* o *dominare mostri*, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di un numero pari a un terzo del livello di quell'assistente, purché il bersaglio sia appropriato per l'incantesimo *legame*. Dal momento che gli incantesimi degli assistenti vengono lanciati semplicemente per aumentare il livello dell'incantatore che lancia l'incantesimo *legame*, i tiri salvezza e le resistenze agli incantesimi contro di essi sono irrilevanti. Il livello dell'incantatore determina se il bersaglio ottiene un tiro salvezza sulla Volontà iniziale e la durata del legame. La durata di tutti i legami può essere interrotta.

Indipendentemente dalla versione di *legame* lanciata, l'incantatore può specificare delle condizioni particolari che pongano fine all'incantesimo e che permettano la liberazione della creatura quando si verificano. Possono essere semplici o elaborate quanto si vuole, ma devono essere ragionevoli e avere una possibilità di verificarsi. Le condizioni possono basarsi sul nome, l'identità o l'allineamento di una creatura, oppure anche su qualità o azioni osservabili. Concetti non tangibili come livello, classe, Dadi Vita e punti ferita non sono appropriati.

Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di liberazione non possono essere cambiate. Fissare una condizione di liberazione aumenta di 2 la CD del tiro salvezza (ammesso che il tiro salvezza sia consentito).

Nel caso venga lanciata una qualsiasi delle prime tre versioni di *legame* (quelle a durata limitata), l'incantatore può lanciare legami aggiuntivi per prolungare l'effetto, poiché le varie durate si sovrappongono. In questo caso, il soggetto ha diritto a un tiro salvezza alla fine della durata del primo incantesimo, anche se il livello dell'incantatore era abbastanza alto da non permettere un tiro salvezza iniziale. Se la creatura supera questo tiro salvezza, tutti gli incantesimi *legame* che sono stati lanciati su di lei vengono spezzati.

L'incantesimo *legame* ha sei versioni. L'incantatore deve sceglierne una al momento del lancio:

Incatenato: Il soggetto viene confinato da una costrizione che genera un incantesimo *antipatia* che ha effetto su tutte le creature che tentino di avvicinarsi a lui, tranne l'incantatore. La durata è di un anno per livello dell'incantatore. Il soggetto rimane confinato nel posto che occupava quando l'incantesimo è stato lanciato su di lui.

Dormiente: Il soggetto cade in un sonno comatoso della durata di un anno per livello dell'incantatore. Non ha bisogno di mangiare o di bere mentre è dormiente, e non invecchia. Questa forma di legame è leggermente più difficile di incatenato, quindi resistergli è leggermente più facile. Ridurre di 1 la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Dormiente incatenato: Una combinazione degli effetti di dormiente e incatenato che dura fino a un mese per livello dell'incantatore. Ridurre di 2 la CD del tiro salvezza.

Confinato: Il soggetto viene trasportato o in altro modo condotto in un'area confinata (un labirinto, ad esempio) da cui non può fuggire in alcun modo. L'effetto è permanente. Ridurre di 3 la CD del tiro salvezza.

Trasformazione: Il soggetto assume forma gassosa, tranne per la sua testa o la sua faccia. Viene rinchiuso, inerme, in una giara o in un altro contenitore che può essere trasparente o meno (a scelta dell'incantatore). La creatura rimane consapevole di ciò che la circonda ed è in grado di parlare, ma non può uscire dal contenitore, attaccare o usare uno qualsiasi dei suoi poteri o delle sue capacità. Il legame è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è soggetto a trasformazione e non invecchia. Ridurre di 4 la CD del tiro salvezza.

Contenimento minimo: Il soggetto viene ridotto all'altezza di 2,5 cm o anche meno e viene rinchiuso in una gemma, una giara o in qualche altro oggetto simile. Il legame è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è contenuto e non invecchia. Ridurre la CD del tiro salvezza di 4.

Non è possibile dissolvere un incantesimo *legame* con *dissolvi magie* o con effetti simili, anche se *campo anti-magia* o *disgiunzione* lo influenzano normalmente. Una creatura extraplanare soggetta a *legame* non può essere rimandata sul suo piano di provenienza con *congedo*, *esilio* o con un simile effetto.

Componenti: Le componenti per un incantesimo legame variano in base alla versione scelta dell'incantesimo, ma comprendono sempre il canto continuato della formula letta dalla pergamena o dalla pagina del libro sui cui è riportato, gesti somatici, e materiali appropriati alla forma di legame usata. Queste componenti possono includere oggetti come catene in miniatura di metallo speciale, erbe soporifere di estrema rarità (per la versione dormiente), una piccola giara di cristallo prezioso e così via.

Oltre agli oggetti appositamente realizzati per il tipo specifico di legame (del costo di 500 mo), l'incantesimo necessita di opali del valore di almeno 500 mo per ogni DV del bersaglio e un disegno su pergamena o una statuetta scolpita del soggetto da catturare.

LEGAME PLANARE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di legame planare inferiore]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S

Bersaglio: Fino a tre elementali o esterni, per un totale di non più di 12 DV, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Funziona come *legame planare inferiore*, ma l'incantatore può richiamare una sola creatura che abbia fino a 12 Dadi Vita, oppure fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 12. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare l'incantatore.

LEGAME PLANARE INFERIORE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo]

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo

Bersaglio: Un elementale o un esterno fino a 6 DV

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No e Sì; vedi testo

Lanciare questo incantesimo significa compiere un atto estremamente pericoloso: attirare una creatura da un altro piano per farla cadere in una trappola appositamente preparata, che si trova all'interno del raggio di azione dell'incantesimo. La creatura richiamata viene tenuta in trappola fino al momento in cui non accetta di portare a termine un compito di qualche tipo in cambio della sua libertà.

Per creare la trappola, l'incantatore deve usare un incantesimo *cerchio magico* rivolto verso il suo interno. Egli deve conoscere e nominare il tipo di creatura da richiamare. Se l'incantatore desidera richiamare un individuo specifico, deve utilizzare il nome proprio di quella creatura, per essere in grado di lanciare l'incantesimo.

Alla creatura bersaglio è concesso un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resiste all'incantesimo. Se invece fallisce, cade immediatamente nella trappola (la resistenza agli incantesimi non le impedisce di essere richiamata). La creatura può sfuggire alla trappola con un tiro riuscito di resistenza agli incantesimi contro la prova di livello dell'incantatore, con un viaggio dimensionale, o con una prova riuscita di Carisma (CD 15 + 1/2 del livello dell'incantatore + il modificatore di Carisma dell'incantatore). Può tentare in tutti e tre i modi una volta al giorno. Se riesce a liberarsi, può decidere di fuggire o di attaccare l'incantatore. Un incantesimo ancora dimensionale lanciato sulla creatura le impedisce di fuggire tramite viaggio dimensionale. L'incantatore potrebbe anche sfruttare un diagramma di richiamo (vedi *cerchio magico* contro il male), per rendere la trappola più sicura.

Se la creatura non riesce a liberarsi dalla trappola, l'incantatore può tenerla vincolata per tutto il tempo che desidera. Egli può anche cercare di convincerla a svolgere un qualche servizio, descrivendole la missione che desidera porti a termine e magari offrendole in cambio qualche ricompensa. L'incantatore deve effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della creatura. Si assegna alla prova dell'incantatore un bonus da +0 a +6, basandosi sul genere di richiesta fatta e sulla ricompensa pattuita. Se la creatura vince la prova contrapposta, si rifiuta di servire. Nuove offerte e tentativi di corruzione, anche ripetendo le offerte già fatte, possono essere effettuati ogni 24 ore. Tutto questo continua fino al momento in cui la creatura non promette di servire, finché non riesce a liberarsi oppure finché l'incantatore non decide di liberarsene con qualche altro incantesimo. Richieste impossibili da esaudire o irragionevoli non vengono prese in considerazione. Se l'incantatore ottiene 1 alla prova di Carisma, la creatura si libera dal vincolo, e può quindi scegliere se attaccare o fuggire.

Una volta che la richiesta fatta è stata portata a termine, la creatura ha solo bisogno di riferirlo, e viene immediatamente trasportata nel luogo dal quale è venuta. In seguito potrebbe decidere di cercare vendetta. Se le viene assegnato un compito che non può portare a termine esclusivamente tramite le proprie azioni (come "Aspetta qui" o "Difendi quest'area contro ogni tipo di attacco"), l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore, e la creatura ha immediatamente diritto a un tentativo per liberarsi. Da notare che un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute.

Quando l'incantatore usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente alla creatura.

LEGAME PLANARE SUPERIORE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di legame planare inferiore]

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S

Bersaglio: Fino a tre elementali o esterni, per un totale di non più di 18 DV, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Funziona come *legame planare inferiore*, ma l'incantatore può richiamare una sola creatura che abbia fino a 18 Dadi Vita, oppure fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 18. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare l'incantatore.

LEGAME TELEPATICO

Divinazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Incantatore più una creatura consenziente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di creare un legame telepatico tra lui e alcune creature consenzienti, ognuna delle quali deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 3 o superiore. Ogni creatura inclusa nel legame viene collegata mentalmente a tutte le altre. Le creature possono comunicare mentalmente attraverso questo legame a prescindere dalle barriere linguistiche. Nessun potere o influenza speciale è stabilito come risultato del legame. Una volta creato, il legame funziona a qualsiasi distanza (anche se non da un piano ad un altro).

Se lo desidera, l'incantatore può non esser parte del legame telepatico creato. Questa decisione deve però esser presa al momento del lancio dell'incantesimo.

Un incantesimo *permanenza* può rendere permanente il *legame telepatico*, ma può legare solo due creature per ogni lancio di permanenza.

Componente materiale: Pezzi di guscio d'uovo da due differenti specie di creature.

LEGARE ANIMA

Necromanzia

Livello: Chr 9, Mag/Str 9

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un cadavere

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore estrae l'anima da un corpo morto da poco tempo e la imprigiona all'interno di uno zaffiro nero. Il soggetto deve essere morto da non più di 1 round per livello dell'incantatore. L'anima, una volta intrappolata all'interno della gemma, non può più tornare a vivere tramite incantesimi come clone, reincarnazione, resurrezione, resurrezione pura, rianimare morti o perfino miracolo o desiderio. Solo tramite la distruzione della gemma o dissolvendo l'incantesimo posto su di essa, l'anima può essere liberata (anche se resta comunque morta).

Focus: Uno zaffiro nero del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita della creatura la cui anima deve essere intrappolata. Se la gemma non è di valore sufficiente, si frantuma quando l'incantatore tenta il legame. (Anche se le creature non possono concepire l'idea di livello o Dado Vita in quanto tali, sono comunque in grado di venire a conoscenza, tramite accurate ricerche, del valore necessario affinché una gemma possa intrappolare uno specifico individuo. Tenere sempre presente che il valore può cambiare con il tempo man mano che le creature acquisiscono Dadi Vita).

LEGNO DI FERRO

Trasmutazione

Livello: Drd 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto per ogni 0,5 kg creati

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Un oggetto in legno di ferro pesante fino a 2,5 kg per livello

Durata: 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Legno di ferro è un materiale magico creato dai druidi a partire dal legno normale. Pur rimanendo legno naturale a tutti gli effetti, il legno di ferro è forte, pesante e resistente al fuoco come l'acciaio. Gli incantesimi che colpiscono il metallo o il ferro non hanno effetto sul legno di ferro. Sono invece efficaci gli incantesimi che influenzano il legno, anche se il legno di ferro non può bruciare. Usando questo incantesimo con scolpire legno o con una prova di Artigianato relativa alla lavorazione del legno, l'incantatore può creare oggetti di legno che funzionano allo stesso modo degli oggetti di acciaio. Questi oggetti possono essere usati dai druidi senza alcuna limitazione.

Infine, se l'incantatore decide di creare solo metà del legno di ferro che questo incantesimo permetterebbe di creare, qualunque arma, scudo o armatura così creata è da considerarsi un oggetto magico con un bonus di potenziamento +1.

Componente materiale: Legno con la forma dell'oggetto in legno di ferro che si intende creare.

LENTEZZA

Trasmutazione

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature influenzate si muovono e attaccano a un ritmo estremamente rallentato. Le creature soggette a *lentezza* possono compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard ogni turno, ma non entrambe (né possono compiere azioni di round completo). Subiscono inoltre una penalità di -1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Le creature soggette a *lentezza* si muovono a velocità dimezzata rispetto al normale (arrotondata per difetto al successivo incremento di 1,5 metri), con le normali conseguenze per la capacità di salto della creatura.

Molteplici effetti di *lentezza* non si sommano. *Lentezza* contrasta e dissolve *velocità*.

Componente materiale: Una goccia di melassa.

LETTURA DEL MAGICO

Divinazione

Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1, Rgr 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Tramite *lettura del magico* l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via, che sarebbero altrimenti incomprensibili. Normalmente questa lettura non attiva la magia contenuta nello scritto, anche se potrebbe farlo nel caso di una pergamena maledetta. Inoltre, una volta lanciato *lettura del magico* e avvenuta la lettura delle iscrizioni magiche in questione, l'incantatore è in grado di leggerle anche in seguito, senza dover fare di nuovo ricorso all'incantesimo. È possibile leggere al ritmo di una pagina (250 parole) al minuto. Questo incantesimo permette di identificare un *glifo di interdizione* con una prova di Sapienza Magica con CD 13, un *glifo di interdizione superiore* con una prova di Sapienza Magica con CD 16 o un qualsiasi incantesimo *simbolo* con una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo).

Lettura del magico può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Focus: Un prisma di cristallo trasparente o minerale.

LEVITAZIONE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale o vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 50 kg per livello)

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Levitazione permette all'incantatore di spostare se stesso, un'altra creatura o un oggetto in su e in giù, come desidera. Una creatura deve essere consenziente perché *levitazione* possa venire usato su di lei, e un oggetto deve essere incustodito o in possesso di una creatura consenziente. È possibile muovere mentalmente il bersaglio verso l'alto o verso il basso fino a 6 metri per round; farlo è un'azione di movimento. Non è possibile muovere il bersaglio orizzontalmente, ma esso potrebbe comunque aggrapparsi per spostarsi lateralmente lungo un dirupo, oppure fare forza su un soffitto per muoversi lateralmente (di solito a metà della sua velocità base sul terreno).

Una creatura che durante la levitazione cerca di attaccare con un'arma da mischia o a distanza si trova in una posizione sempre più instabile; il primo attacco ha una penalità di -1 ai tiri per colpire, il secondo di -2 e così via, fino a una penalità massima di -5. Un round completo utilizzato per riportarsi in equilibrio consente alla creatura di ricominciare da -1.

Focus: Un piccolo cappio di cuoio, o del filo d'oro piegato a forma di coppa con un lungo manico a un'estremità.

LIBERTÀ

Abiurazione

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) o vedi testo

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto viene liberato da tutti quegli incantesimi o effetti che bloccano il suo movimento, inclusi immobilizzare, *imprigionare*, *intralciare*, *labirinto*, *legame*, *lentezza*, lotta, paralisi, pietrificazione, *sonno*, *stasi temporale*, stordimento e *ragnatela*. Per liberare una creatura da *imprigionare* o da *labirinto*, l'incantatore deve conoscere il suo nome e la sua storia, e deve lanciare questo incantesimo nel punto in cui è stata sepolta o esiliata nel labirinto.

LIBERTÀ DI MOVIMENTO

Abiurazione

Livello: Brd 4, Chr 4, Drd 4, Fortuna 4, Rgr 4

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale o contatto

Bersaglio: Incantatore o creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo permette all'incantatore o alla creatura toccata di muoversi e attaccare normalmente per tutta la sua durata, anche se il soggetto si trova sotto l'effetto di una magia che normalmente gli renderebbe il movimento impossibile, come *lentezza*, *nebbia solida*, paralisi e *ragnatela*. Il soggetto supera automaticamente qualsiasi prova di lottare effettuata per resistere a un tentativo di lotta, così come tutte le prove di lottare o di Artista della Fuga per liberarsi dall'essere in lotta o immobilizzato.

L'incantesimo permette anche a un personaggio di muoversi e attaccare normalmente sott'acqua, perfino con armi taglienti o con armi contundenti, purché l'arma venga impugnata e non lanciata. L'incantesimo *libertà di movimento* tuttavia non consente di respirare sott'acqua.

Componente materiale: Una cinghia di pelle stretta attorno al braccio o un legaccio simile.

LINGUAGGI

Divinazione

Livello: Brd 2, Chr 4, Mag/Str 3

Componenti: V, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata la capacità di parlare e di comprendere il linguaggio di una qualsiasi creatura intelligente, che si tratti della lingua di una razza o di un dialetto regionale. Naturalmente il soggetto è in grado di parlare un solo linguaggio alla volta, anche se è in grado di capirne diversi. *Linguaggi* non consente al soggetto di parlare con creature che non sanno parlare. Il soggetto può farsi capire fino a dove arriva la sua voce. L'incantesimo non predispone in alcun modo le creature apostrofate nei confronti del soggetto.

Linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale arcana: Un modellino in argilla di uno ziggurat che si frantuma quando viene pronunciata la componente verbale.

LOCALIZZA CREATURA

Divinazione

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Durata: 10 minuti per livello

Funziona come *localizza oggetto*, ma questo incantesimo serve a individuare la posizione di una creatura conosciuta o familiare.

Girando lentamente su se stesso, l'incantatore è in grado di percepire il momento in cui sta puntando verso la creatura da localizzare, ammesso che questa si trovi all'interno del raggio di azione. Se si sta spostando, l'incantatore viene anche a conoscenza della direzione in cui si muove.

Questo incantesimo può individuare la posizione di una creatura di una certa specie, o una specifica creatura conosciuta. Non è in grado di trovare una creatura di tipo generico. Per trovare un tipo di creatura, l'incantatore deve averla vista da vicino (a meno di 9 metri) almeno una volta.

I corsi d'acqua sono in grado di bloccare l'incantesimo. Non consente di localizzare oggetti. Può essere ingannato da incantesimi come *anti-individuazione*, *fuorviare* e *metamorfosi*.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di segugio.

LOCALIZZA OGGETTO

Divinazione

Livello: Brd 2, Chr 3, Mag/Str 2, Viaggio 2

Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m per livello

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di individuare la direzione di un oggetto conosciuto, o che l'incantatore riesce a immaginare con chiarezza. Può individuare cose come vestiti, gioielli, mobili, attrezzi, armi e perfino scale. L'incantatore può cercare oggetti di uso comune, nel qual caso localizza quello più vicino, ammesso che ve ne sia più di uno all'interno del raggio di azione. Tentare di trovare un oggetto specifico ne richiede un'immagine mentale precisa e accurata; se il modo in cui l'incantatore lo immagina non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo fallisce. Specificare un oggetto unico al mondo non è consentito, a meno che non sia stato possibile osservare l'oggetto di persona (non attraverso la divinazione).

Questo incantesimo viene bloccato anche da una sottile lamina di piombo. Non consente di localizzare creature. Viene ingannato da *metamorfosi di un oggetto*.

Focus arcana: Un bastoncino biforcuto.

LOQUACITÀ

Trasmutazione

Livello: Brd 3

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

La parlata dell'incantatore diventa più fluente e credibile. Ottiene un bonus di +30 alle prove di Raggirare fatte per convincere un'altra persona della veridicità delle proprie parole. (Questo bonus non è applicabile ad altri impieghi dell'abilità Raggirare).

Se viene usato contro l'incantatore un effetto magico in grado di individuare le menzogne o che obbliga a dire la verità, colui che sta impiegando l'effetto deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 15 + il livello dell'incantatore che ha lanciato *loquacità*. Il fallimento indica che l'effetto non è riuscito a individuare le menzogne o ad obbligare il personaggio a dire la verità.

LUCE

Invocazione [Luce]

Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione intensa in un raggio di 6 metri (e illuminazione fioca per altri 6 metri aggiuntivi) a partire dal punto toccato. L'effetto di per sé è immobile, ma l'oggetto su cui viene lanciato potrebbe essere spostato. La luce portata all'interno di un'area di oscurità magica non funziona.

Un incantesimo di luce (uno con il descrittore "luce") contrasta e dissolve un incantesimo di oscurità (uno con il descrittore "oscurità") di livello pari o inferiore.

Componente materiale arcana: Una lucciola o un po' di muschio fosforescente.

LUCE DIURNA

Invocazione [Luce]

Livello: Brd 3, Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3, Pal 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'oggetto toccato proietta una luce di intensità pari a quella della piena luce del giorno in un raggio di 18 metri, e una luce fioca per altri 18 metri oltre ai primi. Le creature che subiscono penalità dalla luce intensa le subiscono anche quando vengono raggiunte da questa luce magica. Nonostante il suo nome, questo incantesimo non è equivalente alla luce del giorno per quanto riguarda le creature che vengono danneggiate o distrutte dalla luce intensa. Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che viene successivamente posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa.

Luce diurna lanciato in un'area di oscurità magica (o viceversa) viene momentaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce.

Luce diurna contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore, come oscurità.

LUCE INCANDESCENTE

Invocazione

Livello: Chr 3, Sole 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Incanalando potere divino nella forma di un raggio di sole, l'incantatore proietta un fascio di luce dal palmo della sua mano aperta. Deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Una creatura colpita da questo raggio di luce subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8). Le creature non morte subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6), e le creature non morte particolarmente vulnerabili alla luce intensa, come ad esempio i vampiri, subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d8). I costrutti e gli oggetti inanimati subiscono solo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6).

LUCI DANZANTI

Invocazione [Luce]

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Fino a quattro luci, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m

Durata: 1 minuto (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

In base alla versione scelta, l'incantatore può creare fino a quattro luci simili a lanterne o torce (che proiettano una pari quantità di luce), oppure fino a quattro sfere luminose (simili a fuochi fatui), oppure una forma luminescente vagamente umanoide. Le luci danzanti devono rimanere entro un'area del raggio di 3 metri le une dalle altre, ma per il resto possono muoversi come l'incantatore desidera (non è necessaria alcuna concentrazione): avanti, indietro, su, giù, dritte o dietro un angolo ecc. Le luci possono raggiungere una velocità di 30 metri per round; una luce scompare, se si allontana dall'incantatore oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

Luci danzanti può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

LUMINESCENZA

Invocazione [Luce]

Livello: Drd 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Creature e oggetti entro un'esplosione del raggio di 1,5 m

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto viene circondato da un bagliore pallido, e inizia a emanare una luce simile a quella delle candele. Le creature circondate da *luminescenza* non beneficiano dell'occultamento normalmente offerto da *oscurità* (anche se un effetto di oscurità magica di 2° livello o superiore funziona normalmente), *sfocatura*, *distorsione*, *invisibilità* o da effetti simili. La luce è troppo fioca per poter avere un qualsiasi effetto speciale sui non morti o sulle creature che vivono al buio vulnerabili alla luce. *Luminescenza* può essere di colore blu, verde o viola, a seconda della scelta dell'incantatore al momento del lancio. *Luminescenza* non provoca alcun danno agli oggetti o alle creature delineate dal suo bagliore.